PlayStation

AUBIRDFORCE

解説書

BANDAI

AUBIRDFORCE

For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
4ブロック

SLPS 00533

contents

STORY(ストーリー) —— 2

GAME FLOW(ゲームの流れ) —— 4

RULE(ゲームのルール) —— 6

CONTROLLER(コントローラの基本操作) —— 7

SETTING(ゲームの準備) —— 8
タイトル画面8 / 艦長・パイロットステータス画面の見方11

MISSION(任務) —— 12
作戦画面12 / 出撃画面13 / ユニットステータス画面の見方14
武装状況画面の見方15

BATTLE FIELD(バトルフィールド) —— 16
マップ画面16 / 自軍ターンでのコマンドメニュー17 / MOVE18
ATTACK20 / TAKE OFF23 / HPの回復23
敵軍ターンでのコマンドメニュー24 / 戦闘結果25

NEXT FIELD(次のミッションへ) —— 26
パイロットの交換27 / 武装の変更28 / 保存29

DUMINUS(デュミナス王国軍) —— 30
階級表33 / 勲章一覧34 / ユニットパラメータ表35

DETOROWA(デトロワ連邦共和国軍) —— 36

WEAPON(武器) —— 38

SUPPLEMENT(補足) —— 40

悲しき宿命を背負った国、デュミナス。
祖国を奪還せんと、君は戦火の中に駆けていく!

悲しむべき出来事が、われらがエレミア星系内の2つの惑星「デュミナス」と「デトロワ」、
2つの国家で起こった　ひとつはデュミナスを唯一の領土とする「デュミナス王国」、
もうひとつは複数の惑星によって国家を形成する、超大国「デトロワ連邦共和国」。
隣接するこの2つの国家が最接近軌道に入り、
国境宙域が重なることが予想されることがわかった時からすべてははじまった
国境宙域が重なり始めてから3年目、高まる緊張の中、
両国国境付近で小部隊同士が武力衝突を起こした「レジナン事件」が発生、
これをきっかけにデトロワ連邦はデュミナス王国に侵攻、首都フェールを占領したのであった
デュナミス軍残党兵は武装解除、投降するようにと通達されたがこれを拒み、
新たな反体制勢力（デュミナス解放勢力）として追われる身となっていく‥‥

祖国の為、君はデュミナス解放軍の艦隊の司令官となり、
最強の艦隊を編成、武装を強化し、デトロワ軍を打ち破るのだ！
君の指令がデュミナスの運命を握っている！

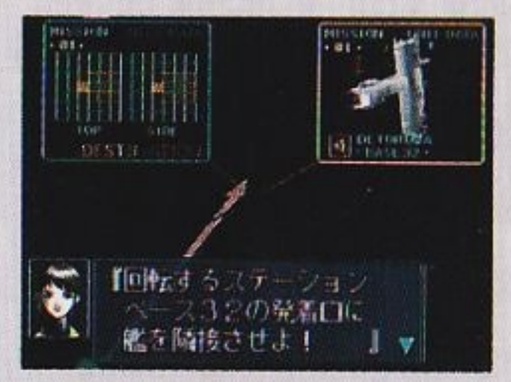
GAME FLOW
(ゲームの流れ)

SETTING

タイトル画面(P8)
ゲームのスタート、
キー操作の設定などを行います。

艦長選択画面 (P8)
主人公の艦長を選択、名前の登録をします。
搭乗パイロット・ユニットの確認をします。

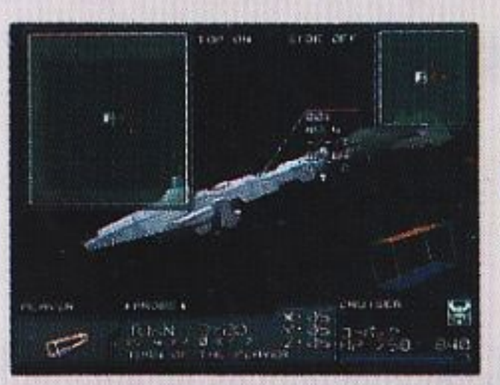
MISSION



作戦画面 (P12)
指令を受けます。
勝利条件の提示が行われます。

出撃画面 (P13)
出撃ユニットを決定します。
ユニット・武器の性能などを
確認することができます。

BATTLE FIELD



マップ画面(P16)

このマップ上で、
敵軍との戦闘が
繰り広げられます。

自軍ターン(P17)

各ユニットへの
移動・攻撃などの指示を
与えます。
このゲーム中もっとも
重要な部分です。

戦闘結果(P25)

戦況の報告を行います。
パイロットの昇進や、
勲章の授与などの
発表があります。

敵軍ターン(P24)

敵軍の攻撃に
対する自軍ユニットへの
指示をします。

NEXT FIELD

パイロット・武装の変更(P27・28)

パイロットや武装を
変更することができます。

保存(P29)

ミッションクリアごとに
セーブが可能になります。

RULE
(ゲームのルール)

司令官としての君への指令は、「作戦会議」において決定されます。勝敗の結果は、その指令を達成したかどうかにかかっています。また、各指令をクリアするごとに、搭乗パイロットの昇進や勲章の授与、ユニットや武装兵器の補充・パイロットの増員があります。

勝利条件	敗北条件	行動時間の条件
①行動時間内に、与えられた指令を達成する 例:MISSION 01 回転する敵ステーションの着鑑ポートに自鑑を着鑑させる ②行動時間内に、敵軍のユニットを全滅させる	①行動時間内に、指令を達成することができない 例: 友軍の戦艦を守る ②行動時間内に、自軍の旗艦が破壊される	「オウバードフォース」内での時間は、ターン数で表現されます。 君が各ユニットへの指令を与える行動時間を自軍ターン、逆に敵軍の行動時間を敵軍ターンと呼びます。この自軍ターン・敵軍ターンが1セットで1ターンとなります。各ミッションにおいてこの行動時間の条件が違います。

重要

①指令を受ける

作戦画面(P12)

②残り行動時間

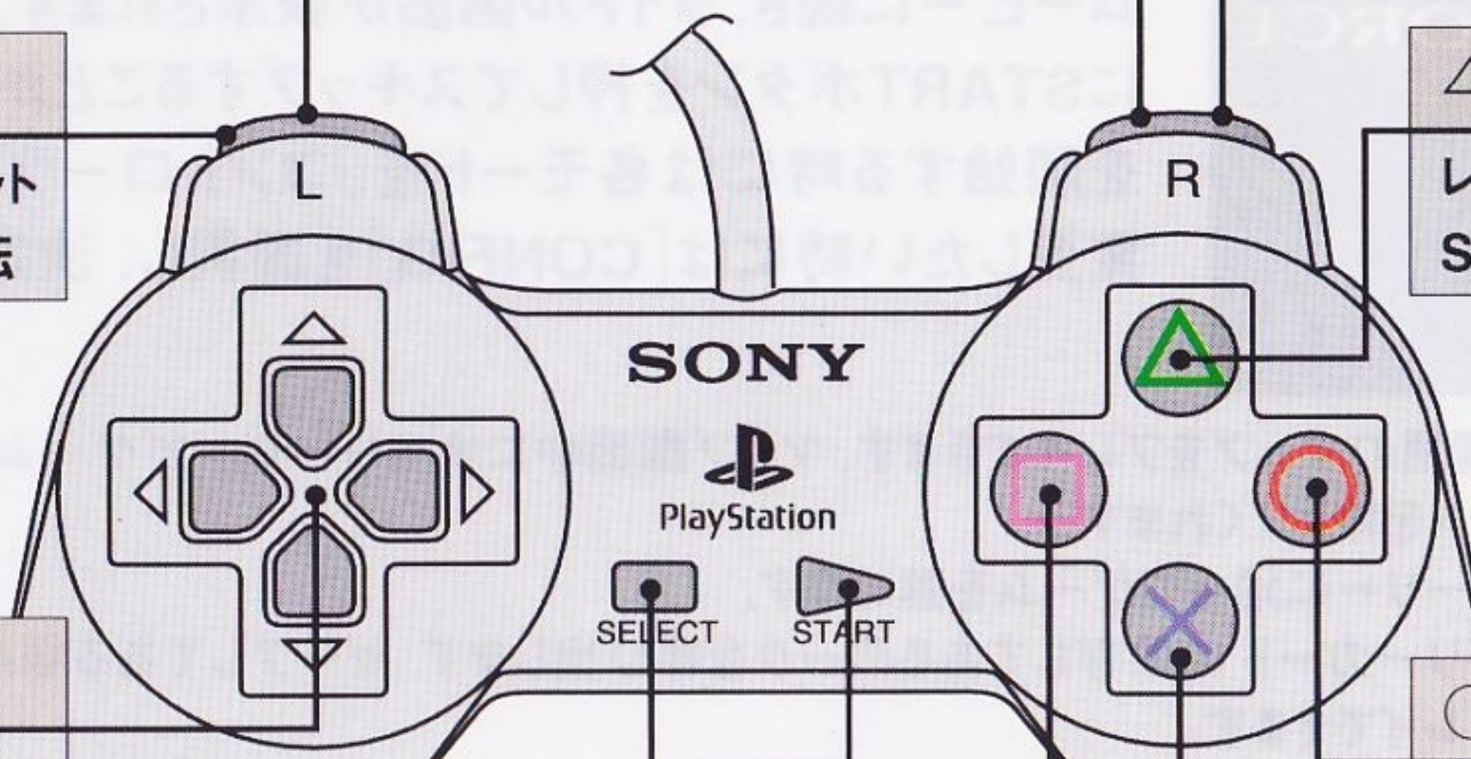
マップ画面(P16)

③指令を確認

コマンドメニューのMISSION画面(P17)

CONTROLLER

(コントローラの基本操作)



L2・R2ボタン

自軍・友軍ユニットの選択

L1ボタン

＋方向キーでユニットの拡大・縮小・回転

R1ボタン

＋方向キーでユニットの縦横回転

△ボタン

レーダーのTOP・SIDE切り替え

方向キー

カーソルの移動／
ユニットの移動／
コマンドの選択／
視点の移動

○ボタン

各項目の決定

×ボタン

項目キャンセル／
移動・戦闘のキャンセル／
コマンドメニュー・
レーダーの切り替え

セレクトボタン

レーダー画面で
ユニット情報の表示／
説明捕捉文の表示

スタートボタン

基本視点に戻る。

□ボタン

視点変更

※タイトル画面の「CONFIG」で別タイプのキー配置を選択することができます。
※これはタイプAのボタン配置です。

SETTING
(ゲームの準備)

タイトル画面

ディスクを本体にセットし、POWERスイッチを入れると、CGムービーに続き、タイトル画面が表示されます。(CGムービー中にSTARTボタンを押してスキップすることができます)ゲームを開始する時には各モードを、コントローラのボタン操作を変更したい時には「CONFIG」を選択し、決定してください。

PRACTICE：練習用のマップをプレイできます。マップ画面中にオペレーターがゲームの進め方の様々なヒントを教えてくれます。

START　：ストーリーに沿ってゲームを進めます。

LORD　：メモリーカードに保存してあるデータを呼び出します。セーブしてある場所から続きのゲームをプレイできます。

CONFIG　：コントローラの各ボタンの使い方を選ぶことができます。Aタイプ、Bタイプ、Cタイプの3種類から選べます。方向キーの左右で選択、○ボタンで決定です。×ボタンでタイトル画面に戻ります。

艦長選択画面

ゲームが始まるとまず、「オウバードフォース」の世界背景の説明が流れ(STARTボタンでスキップできます)、艦長選択画面に移ります。ここではプレイヤーの扱する主人公を選択します。男性、女性のどちらかを方向キーの左右で選択し、○ボタンで決定してください。

艦長ステータス画面

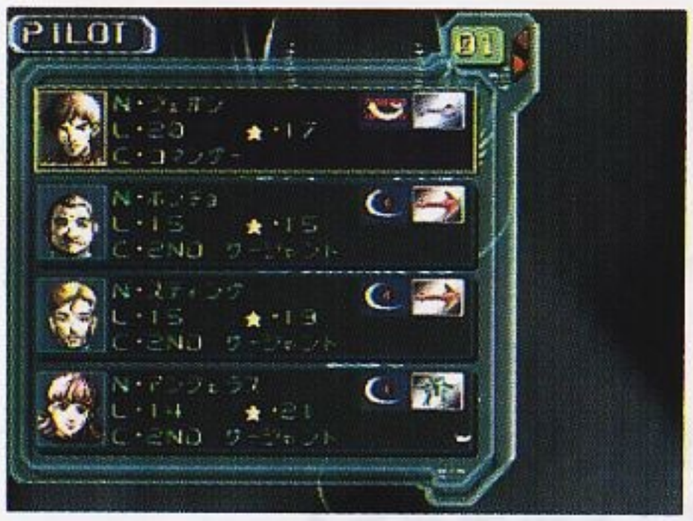
選んだ艦長のステータスを見ることができます。○ボタンでオペレーターのメッセージを送ってください。
つぎに艦長の選択を終了して良いか聞いてきますので、方向キーで「YES」または「NO」を選んで○ボタンを押してください。「YES」の場合は艦長の名前入力画面に進み、「NO」の場合は艦長選択画面に戻り選択し直すことが出来ます。

※ステータス画面の見方は、P11をご覧ください。

艦長・名前入力画面

ここでは、艦長の名前を入力する事ができます。ひらがな、カタカナ、数字記号、を使って8文字以内で入力してください。L2・R2ボタンで、ひらがな、カタカナ、数字記号を選択したのち、方向キーで選択、○ボタンで文字入力です。×ボタンでカーソルが一文字分戻ります。STARTボタンを押すか「END」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと名前入力を終了して良いかどうか聞いてくるので、方向キーで「YES」または「NO」を選んで○ボタンを押してください。「NO」を選ぶと艦長選択画面に戻り選択し直すことが出来ます。

キャラクター確認画面



ここでは、選んだ艦長のステータス・搭乗可能なパイロット・搭乗可能なユニットのステータスを確認することができます。方向キーの上下で項目を選択し、○ボタンで決定してください。

PILOT：現在いるパイロットの情報を見ることができます。各パイロットの詳細なステータスは、方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定すると 確認することができます。また、方向キーの左右でページをめくって見ることができます。

UNIT　：現在あるユニットの情報を見ることができます。

EXIT　：キャラクター確認画面を終了します。オペレーターのメッセージは○ボタンで送ってください。

パイロット画面(一覧)

艦長・パイロットステータス画面の見方

艦長・パイロットステータス画面

（パイロットのステータス画面はMISSION 02以降のドック画面で見ることができます）

登場するパイロットたちは、様々な個性を持っています。パイロットたちの特長や階級を考慮して、配置をすることが勝利の鍵となります。また、作戦を遂行しミッションをクリアすることによりパイロットの経験値が上がっていきます。各パイロットのステータスは、このステータス画面で確認しましょう。

MISSION
(任務)

ストーリー説明画面

このゲームは全3章で成り立っています。章の始まりと各マップの始まりにストーリーの説明が行われます。STARTボタンを押すとスキップする事ができます。ストーリー説明が終わると、作戦会議がはじまります。

作戦画面

ミッション名が表示された後、作戦画面になります。ここでは現在の状況とこれから行われる作戦の説明、勝利条件等の確認を行います。オペレーターのメッセージは○ボタンで送ってください。説明が終了するか、もしくはSTARTボタンを押すと作戦画面を終了させるかどうか聞いてくるので方向キーで「YES」または「NO」を選んで○ボタンで決定してください。「NO」を選ぶと再度、作戦画面を見ることができます。

出撃画面

ユニット別出撃決定ユニット数

出撃決定ユニット数

最大出撃ユニット数

ミッションに出撃させるユニットを選択します。プレイヤーの乗るユニットは必ず出撃させなければなりません。それ以外のユニットを方向キーの上下で選んでください。STARTボタンを押すと、上限に満たなくても出撃選択を終了させることができます。選択が終了したら、方向キーで「YES」または「NO」を選んでください。

出撃画面

△ボタン

ユニットステータス画面

方向キー

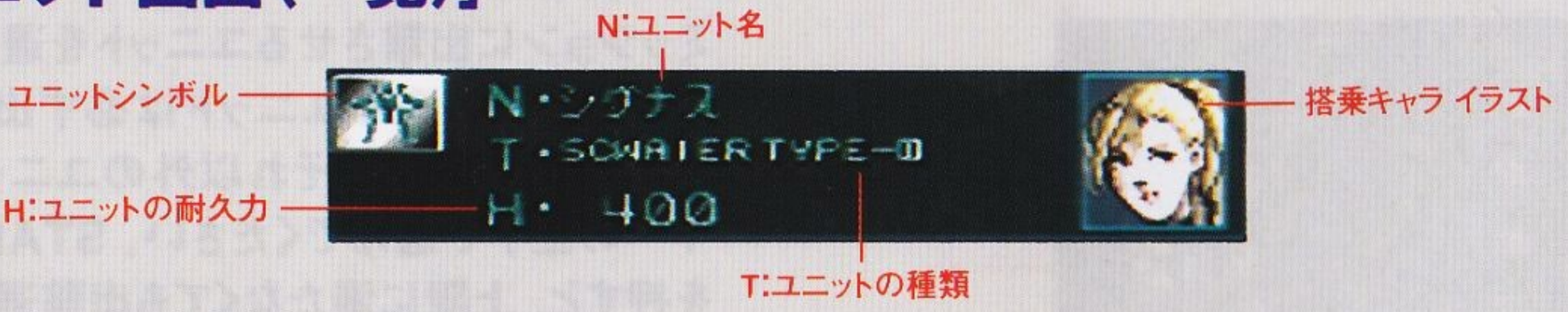
武装状況画面

方向キーでユニットを選択した後、△ボタンを押すと、そのユニットのステータスを見ることができます。その後、方向キーの左右を押すと武装状況画面を見ることができます。出撃するユニットの決定は、ステータスの情報をもとに考えていきましょう。

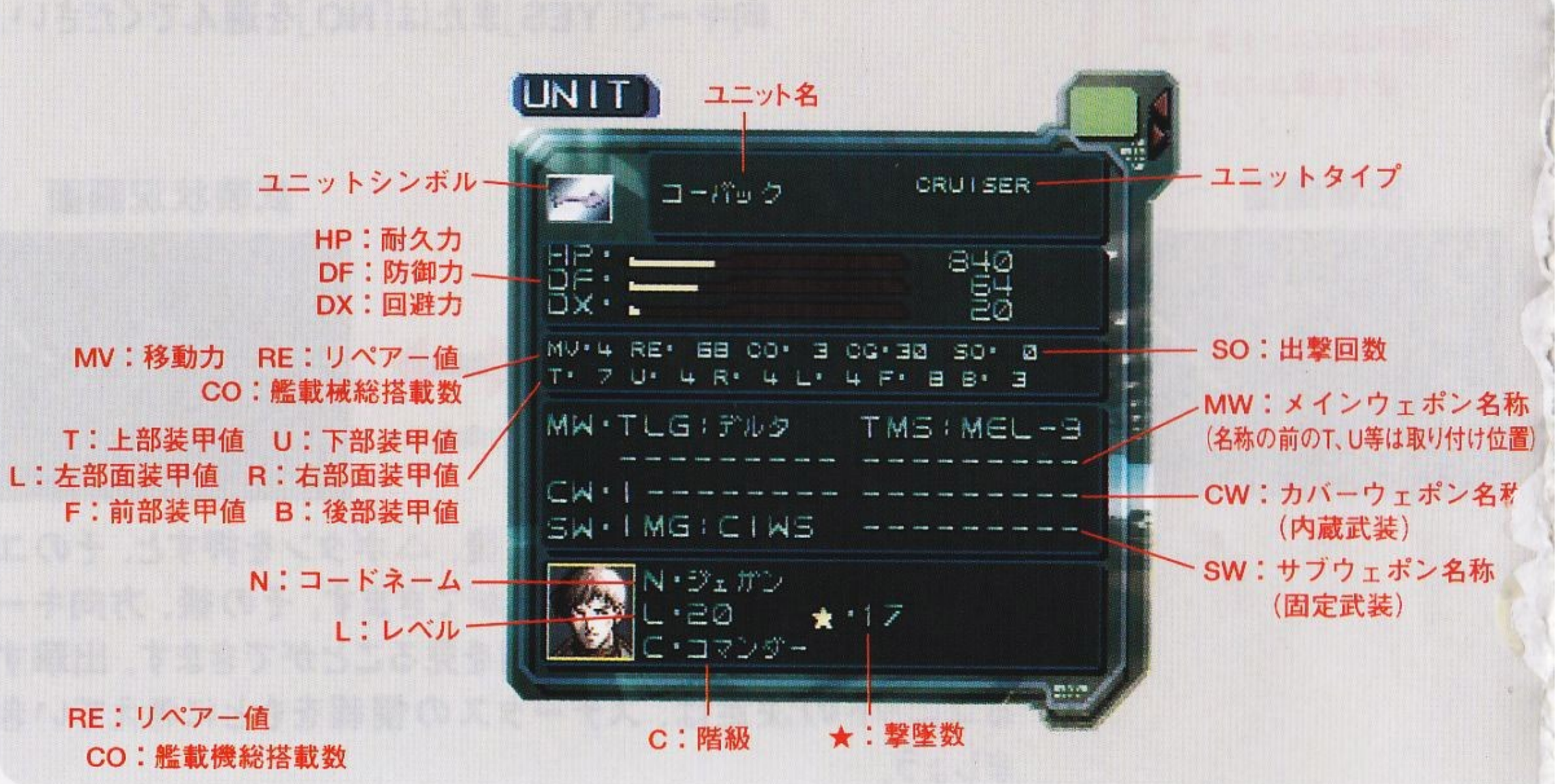
ユニットステータス画面の見方

各ユニットの長所・短所を冷静に判断することが重要です。搭載している武器の種類や、武器の搭載位置、射界など様々な情報を的確に判断しましょう。

[ユニット画面(一覧)]



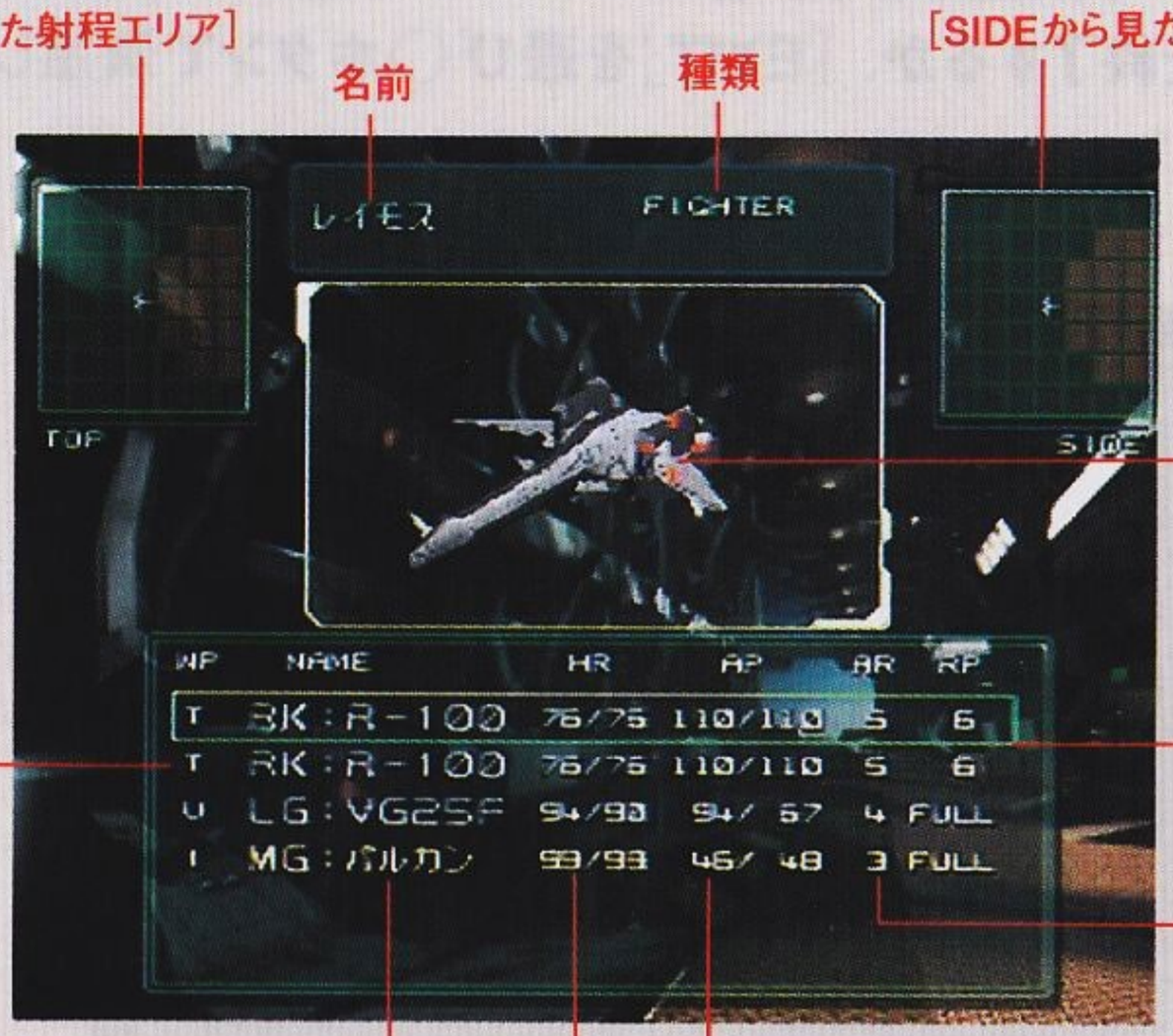
[ユニットステータス画面]



武装状況画面の見方

各ユニットの詳細な武装状況の確認や、武装の変更(MISSION 02以降)をする画面です。ユニットステータス画面で方向キーの左右を押すとこの画面に移ります。
各武器を方向キーの上下で選ぶと、武器の搭載位置や射程エリアが表示されます。
黄色の武器は、固定された武器で、武装の変更ができません。

△ボタンで射程エリアの表示が拡大されます。



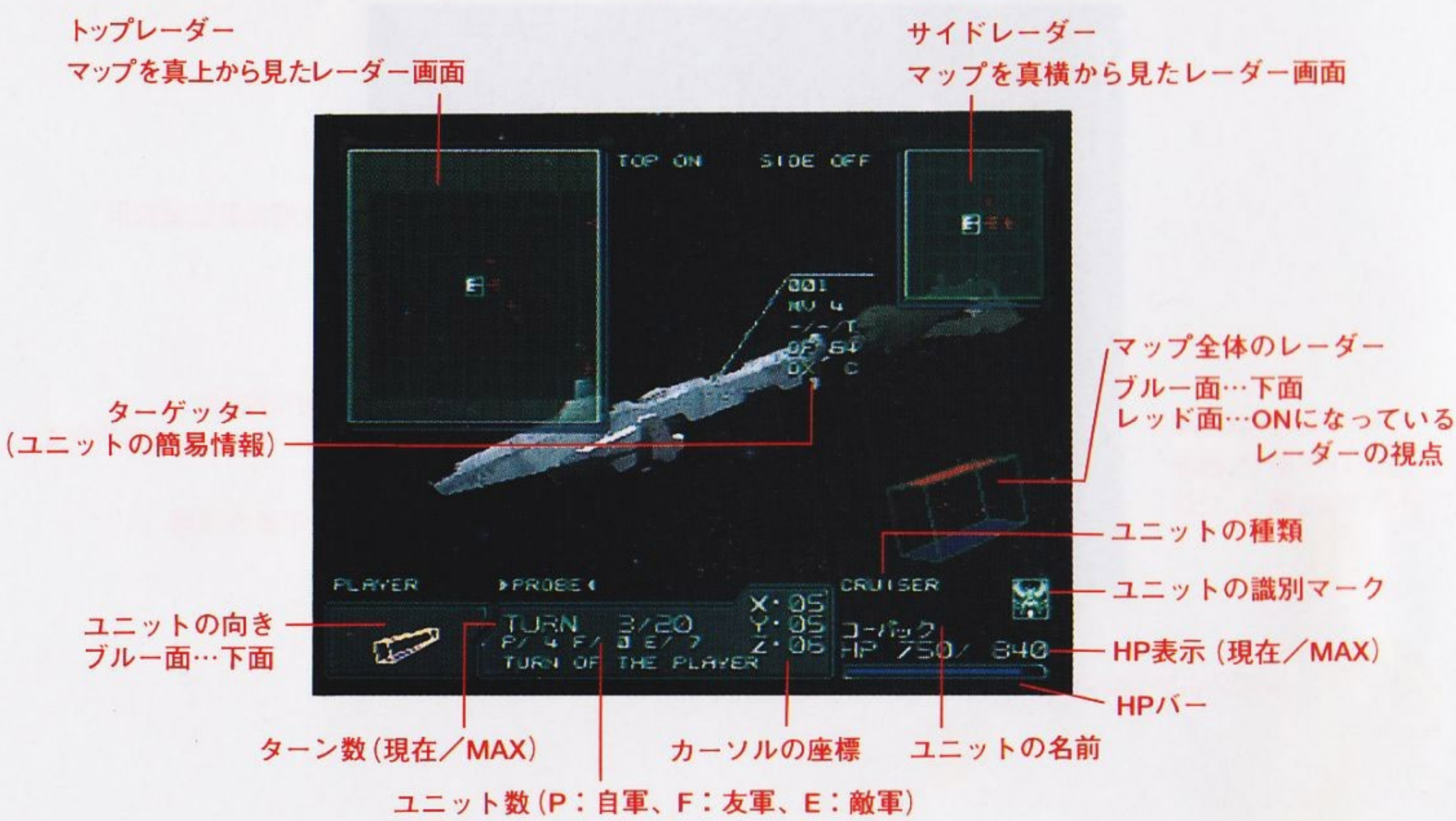
[TOPから見た射程エリア]
名前
種類
[SIDEから見た射程エリア]
武器搭載位置表示
RP:弾薬数
(FULLは弾薬制限なし)
AR:射程距離
WP:武器搭載位置
T:上部 U:下部 F:前部
B:後部 R:右部 L:左部
NAME:武器の名前
AP:宇宙での威力／地上での威力
HR:宇宙での命中レベル／地上での命中レベル

BATTLE FIELD

(バトルフィールド)

マップ画面

いよいよ戦闘突入です。3D立体空間上での敵艦の位置などを正確に把握し、最も効果的な戦略を立て、自軍ユニットの移動・攻撃を指示しましょう。方向キーの上下で指示するコマンドを選び、○ボタンで決定します。各ユニットへの指示が終わり、自軍ターンを終了するには、全ての指示を終了するか、「EXIT」を選び○ボタンで決定します。



[ターゲッター] ユニットNo.／MV：移動／R：リペア可能
C：チャージ中　T：搭載中／DF：防御力／DX：回避レベル　A高←→E低

自軍ターンでのコマンドメニュー

自軍ターンでは、自軍の各ユニットに攻撃や移動などの指示を出します。ユニットの移動可能範囲や、武器の射程エリア・敵ユニットの残りHP・自軍ユニットの残りHPなどに注意しながら、作戦をたてましょう。方向キーの上下で指示するコマンドを選んで、○ボタンで決定です。

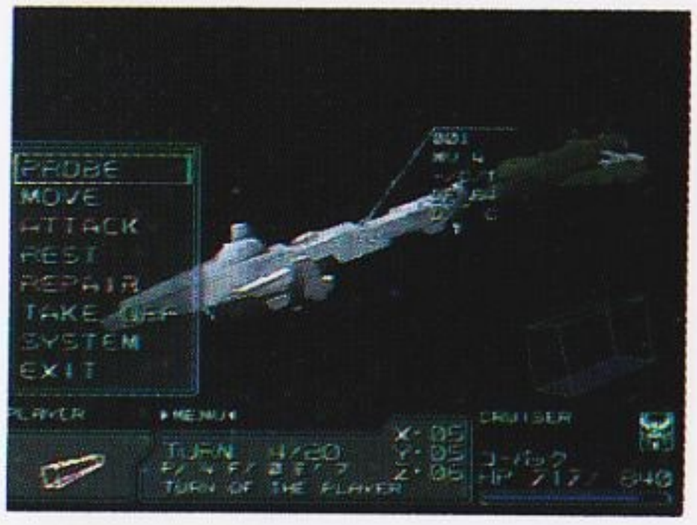
PROBE　：マップの状況や各ユニットのデータを確認することができます。
MOVE　：移動の指示を出すコマンドです。(P18を参照)
ATTACK　：攻撃の指示を出すコマンドです。(P20を参照)
REST　：選択されているユニットの行動を終了もしくは待機させます。L2・R2ボタンでの選択ができなくなります。
REPAIR　：戦艦のみ選択が可能です。戦艦のHPを回復することができます。(23Pを参照)
TAKE OFF　：戦艦内に収容されているユニットを出撃させるコマンドです。(P23を参照)
SYSTEM　：MISSION：勝利条件・敗北条件・行動時間(ターン数)が表示されます。
OPTION　：ユニット情報の自動表示／手動表示の切り替え
マップ画面で登場する副官のアニメーションのON／OFFの切り替え
GAME END：ゲームを終了させることができます。
EXIT　：自軍ターンの、全ての行動を終了させます。

※自軍ターンでは、「REST」コマンドを選択するまでは、途中でL2・R2ボタンを使用し、他のユニットを選択して行動させることができます。

※出撃している全てのユニットで「REST」コマンドを選択し行動を終了させるか、途中で「EXIT」コマンドを選択すると、敵軍ターンが始まります。

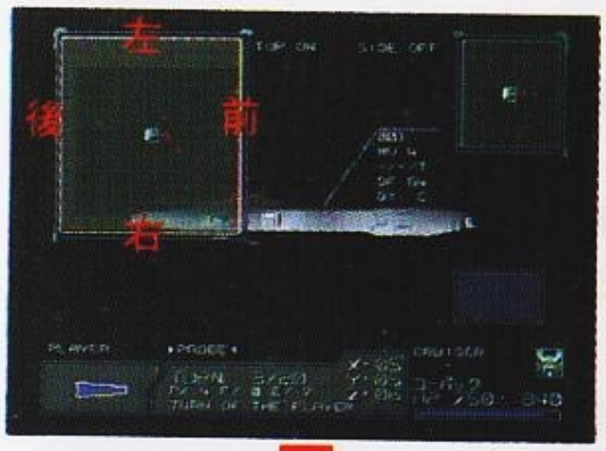
MOVE（1ターン内に1回選択可能）

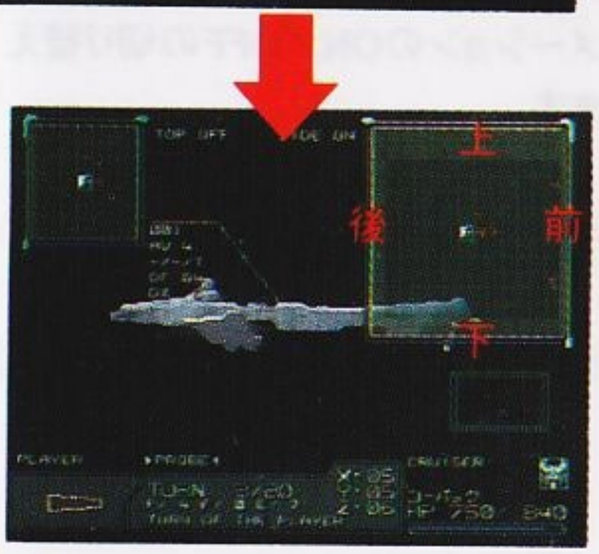
移動画面



ここでは、各ユニットでの移動の指示を出します。方向キーの上下でコマンドメニューの「MOVE」を選択し、○ボタンで決定します。「MOVE」「CHARGE」「ACCEL」の中から出したい指示を方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定します。

〔MOVE：通常移動の手順〕





■移動可能エリアの表示

ユニットにダミーユニットが重なって表示されます。TOP･SIDEレーダーにはユニットの移動可能エリア(青)が表示されます。

■移動先の決定

まずTOPレーダー上でカーソルを移動し移動先を選び、○ボタンを押します。次にSIDEレーダーに移りますので、同じように移動先を選ぶと設定した移動先にユニットが移動します。

■戦艦への着鑑

戦闘機とスクワイエルの場合、自軍の戦闘機を移動先に選ぶと戦艦の中に着鑑することができます。戦艦の中では、収容されているターン数に応じて自動的にHPや弾薬を回復します。

※ユニットの向きは、ATTACKコマンド内で決定します。

〔CHARGE：移動力チャージ/戦艦のみ選択可能〕

次のターン以降に加速移動をするため、移動力をチャージします。
チャージ量は右下のチャージゲージバーの位置に表示されます。

〔ACCEL：加速移動/戦艦のみ選択可能〕

前のターンまでに「CHARGE」コマンドで移動力をチャージしていた場合、通常移動より長距離の加速移動をすることができます。移動可能エリアはチャージ量に応じて広がります。移動方法は通常移動と同様です。

注意

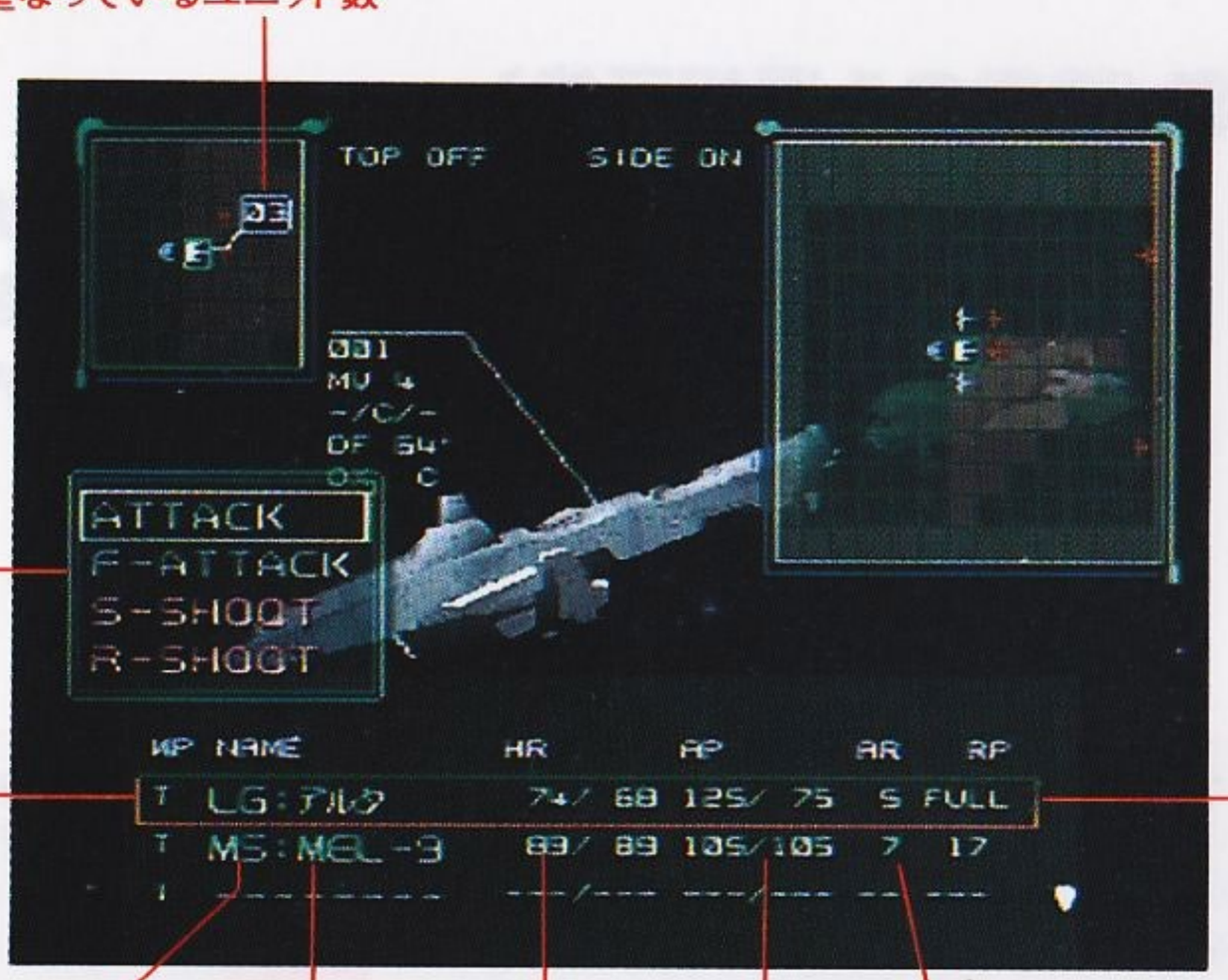
※「MOVE」「CHARGE」「ACCEL」のうち1つだけしか指示できません。
※「CHARGE」「ACCEL」の指示を出すとATTACKコマンドの選択ができません。
※「ATTACK」の指示を出すと「CHARGE」「ACCEL」コマンドの選択ができません。
※「MOVE」の指示を出すと「ATTACK」(通常攻撃)以外の攻撃コマンドの選択ができません。

選択できなくなったコマンドは、赤で表示されます。

ATTACK（1ターン内に1回選択可能）

戦闘画面

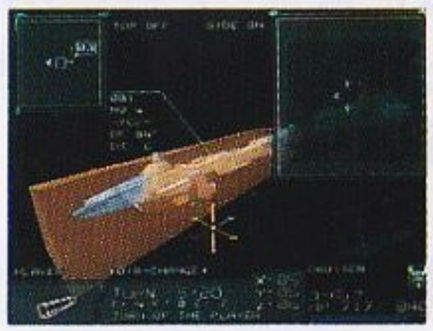
ここでは、各ユニットでの攻撃の指示を出します。方向キーの上下でコマンドメニューのATTACKを選択し、○ボタンで決定します。次ページの手順に従って攻撃の指示を出しましょう。攻撃に関する指示が終了すると、3D立体空間上での迫力の攻撃シーンへと自動的に移ります。



ユニット
点　滅…選択されているユニット
ブルー…自軍
レッド…敵軍
ピンク…操作できない
　　友軍ユニット

ATTACKの手順

■攻撃方向を決める



まず、攻撃方向を決めます。ユニットの下に表示された矢印を見て、動かしたい向きに対応する方向キーを押すと、ユニットに重なって表示されているダミーユニットがその向きに動きます。よければ○ボタンを押してください。

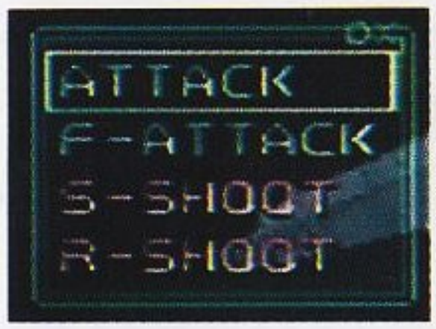
※戦艦は90度しか向きを変えることができません。(P41参照)

■武器を決める

次に、武器を選択します。選択されているユニットに装備された武器の一覧の中から、方向キーの上下で使用したい武器を選ぶと、TOP・SIDEレーダーにその武器の射程エリア(赤)が表示されます。よければ○ボタンを押してください。

※「NOT ATTACK」を選択すると、ユニットの向きだけを変えて「ATTACK」コマンド終了させることができます。

■攻撃方法を決める



次に、攻撃方法を決めます。ユニットの種類・武器の種類によって攻撃方法が変わります。攻撃方法が決まったら○ボタンを押して、右下に「射程内の敵ユニット一覧」に敵ユニットが表示されているか確認して下さい。

■攻撃するユニットを決める

射程内に敵ユニットがいるのを確認したら、レーダー内で攻撃するユニットにカーソルを合わせるか、L2・R2ボタンで射程内の敵ユニットを自動的に検索して下さい。攻撃指令確認画面が表示されますので、○ボタンで決定して攻撃開始です。

攻撃方法

〔ATTACK：通常攻撃〕

TOP·SIDEレーダー上で、射程エリア内のターゲットとなる敵軍ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。攻撃に入ります。

〔F-ATTACK：一斉攻撃/戦艦のみ選択可能〕

戦艦の上部(装備位置[T])に複数の武器を装備していて、そのうちの一つを攻撃に選択した場合、戦艦上部の全ての武器で一斉に攻撃することができます。攻撃方法は通常攻撃と同様です。

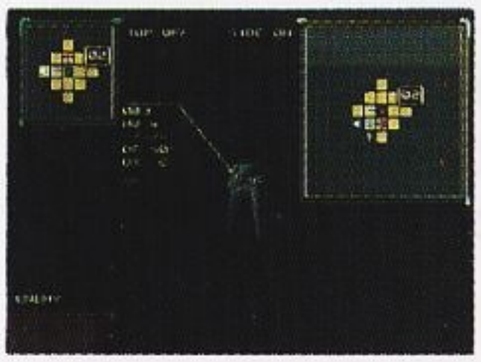
〔S-SHOOT：精密攻撃/スクワイエルのみ選択可能〕

攻撃に選択したのが[RF]系武器だった場合、命中率をアップすることができます。攻撃方法は通常攻撃と同様です。

〔R-SHOOT：乱射攻撃/戦闘機・スクワイエルで選択可能〕

攻撃に選択したのが[MG]系武器だった場合、(装備位置[I]を除く)、TOP·SIDEレーダー上に乱射エリア(黄)が表示され、エリア内の敵軍ユニット全てに攻撃することができます。

■誘爆兵器について



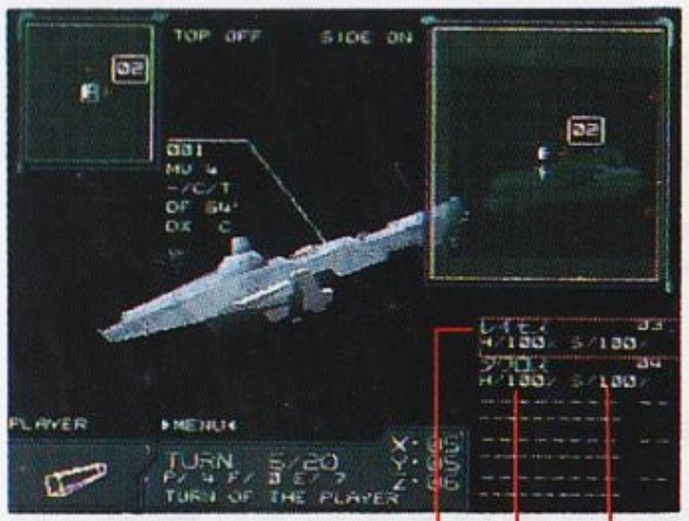
攻撃に選択した武器が誘爆兵器だった場合([RK]·[GR]系の一部)、レーダー上で敵軍ユニットにカーソルを合わせ、○ボタンを押した後、レーダーに誘爆エリア(黄)が表示されます。攻撃が敵軍ユニットに命中した場合、自軍ユニットも含むエリア内の全てのユニットに誘爆を引き起こすことになります。よければ○ボタンを押してください。

注意

※各攻撃コマンドのうち1つしか指示できません。
※「ATTACK」(通常攻撃)以外の攻撃を指示すると「MOVE」ができません。
※「ATTACK」(通常攻撃)以外の攻撃を指示するとその後の敵軍ターンで「DEFENCE」以外のコマンドを選択することができません。

TAKE OFF・HPの回復

TAKE OFF



戦艦の中にユニットを収容している場合、収容した次のターン以降、マップ上に出撃させることができます。収容情報の中から方向キーの上下で出撃させたいユニットを選ぶと、TOP・SIDEレーダーに移動可能エリア(青)が表示されます。出撃方法は「MOVE」コマンドの通常移動と同様です。

※収容ユニットのHPが回復されているかを確認しましょう。

※出撃したユニットは、そのターン内では、「MOVE」「ATTACK」ができません。「REST」を選択しましょう。

HPの回復

戦艦のHPが少なくなったり、ユニットのHPや武器の弾数が少なくなった場合ユニットを修理し、HPを回復する必要があります。

[戦艦の場合]

「REPAIR」コマンドを選択してください。リペアー値(RE)+100のHPが回復します。ただし、「MOVE」「ATTACK」コマンドが選択できなくなりますので、注意してください。

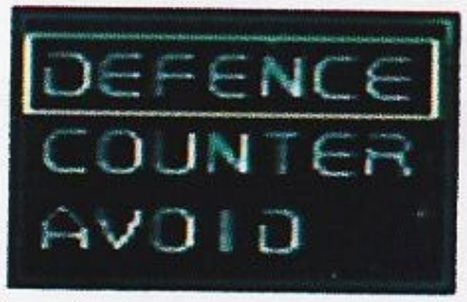
[ユニットの場合]

「MOVE」コマンドで自軍の戦艦にカーソルを合わせ、収容させましょう。ただし、次のターンで出撃させても、「MOVE」「ATTACK」コマンドが選択できなくなりますので、注意してください。

※自軍のユニットは自軍の戦艦に、友軍のユニットは友軍の戦艦にのみ収容できます。

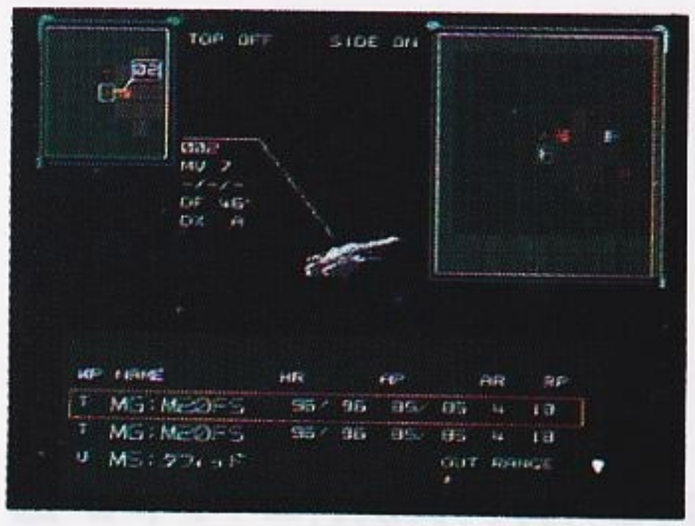
敵軍ターンでのコマンドメニュー

敵軍ターン中、攻撃をしかけてくる場合は、ターゲットとなった自軍のユニットが表示され、敵の攻撃に対する行動を問われます。メニューの中からコマンドを選んでください。方向キーの上下で指示するコマンドを選んで○ボタンで決定し、「OK」か「CANCEL」を選んでください。



DEFENCE ：敵の攻撃に対して防御力がアップします。
COUNTER ：反撃します。武器を選択するとTOP・SIDEレーダー上に射程エリア(赤)が表示されます。よければ○ボタンを押してください。
AVOID ：敵の攻撃に対して回避率がアップします。ただし、防御力はダウンします。

[COUNTERコマンドでの武器の選択について]



「COUNTER」を選択すると、武器の一覧が表示されます。方向キーの上下で武器を選ぶと、射程エリアが表示され、攻撃してくる敵ユニットが射程エリア内に入っているか判断が可能になります。また、武器一覧の右側にOUT RANGE(射程外)、NO BULLET(弾切れ)の文字が記載されている武器は、選択することができません。すべての武器がその状態の場合には、「DEFENCE」か「AVOID」のどちらかを選ぶことになります。

戦闘結果

経験値とレベルアップ

パイロットは、戦闘で敵を破壊したり、ダメージを与えたりすると経験値を手に入れることができます。経験値が500に達するとレベルが1つ上がり、戦闘力や反撃力等のレベルが上がります。武器は使用する程、その系統の熟練度が上がります。

戦闘中の画面説明

戦闘中のユニット(自軍・敵軍)の状況は、画面右下に文字で流れます。攻撃の命中・破壊・戦闘によって得た経験値などが表示されていきます。
(P40戦闘状況の説明一覧参照)

戦闘状況の説明がスクロール

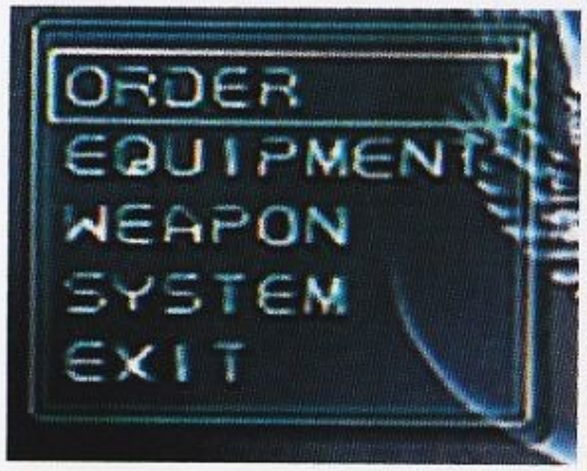
戦闘結果画面

終了ターン数 ポイント
死傷者数 ポイント
被害度数 ポイント
残弾数 ポイント

戦況の報告を行う画面です。パイロットの昇進や、勲章の授与、ミッションクリアのポイントが表示されます。また、自軍のユニットが敵軍に破壊された場合には、そのユニットのパイロットが「戦死」という形で報告されます。

NEXT FIELD

ドックオペレーション画面



ミッションが終了し、戦闘結果の後、次のミッションのストーリー・作戦画面へと続きます。その後、このドックオペレーション画面になります。ここでは、パイロットの乗り換えや、ユニットの武装の変更、ステータスの確認、そしてここまでのミッションクリアのセーブをすることができます。

ORDER ：ユニットやパイロットのステータスを確認したり、名前の付け替えができます。

EQUIPMENT：ユニットの武装を交換できます。

WEAPON ：現在所有している武器を見ることができます。

SYSTEM ：データの保存や読み込みを行います。

EXIT ：ドック作業を終了します。方向キーで「YES」か「NO」を選択してください。

ORDER

ここでは、パイロット・ユニットのステータスの確認、名前の変更、パイロットの交換などが、できます。次のミッションへの準備をしましょう。

[STATUS：ステータスの確認]

自軍・友軍のパイロット・ユニットのステータスが確認できます。自軍のステータスを確認する場合は、「PLAYER」を、友軍のステータスの確認は「FRIENDLY」を選んでください。
各パイロット・ユニットを方向キーで選び決定すると、詳しいステータスをみることができ、その画面で方向キーの左右を押すとパイロットの持つ勲章、武装状況画面のそれぞれを見ることができます。

[CHANGE：パイロットの交換]

ユニットに搭乗しているパイロットを交換します。交換したいパイロットを方向キーで選んで、○ボタンで決定します。「CHANGE」(交換)を選び他のパイロットを選んで交換を行います。「REST」を選ぶと、そのパイロットは待機の状態になります。
※主人公は必ず、戦艦ユニットに搭乗します。

[RENAME：ユニット、パイロットの名前の変更]

パイロット・ユニットの名前の変更ができます。名前の変更の仕方は、艦長の名前入力と同じ方法です。(P9参照)変更したいパイロット・ユニットを選んでください。

EQUIPMENT：武装の交換

ここでは、ユニットの武装を交換できます。武装を交換したいユニットを方向キーで選んで決定します。武装状況画面で交換したい武装を選んで○ボタンを押すと、武器一覧表に切り替わるので武器を○ボタンを押して選んでください。武装状況画面でもう一度○ボタンを押すと交換終了です。武器一覧表で武器を選ぶとき「No Weapon」を選択すると武装をはずすことができます。

WEAPON：武器の一覧

現在所有している武器を見ることができます。方向キーの上下左右で武器にカーソルを合わせると、その武器を装備しているユニットとパイロットが画面下に表示されます。

SYSTEM：データの保存・読み込み

ここでは、データの保存・読み込みができます。新たなミッションをクリアしたらまずここで、「SAVE」を選び、保存しましょう。保存は、メモリーカードを4ブロック使用しますので注意してください。また、ちがうセーブデータ(ミッション)のミッションを始めたい時は、「LOAD」を選びましょう。

EXIT：編成作業の終了～出撃へ

ステータスの確認や、武装の交換など編成作業がすべて終わったら、「EXIT」を選んでください。ドックオペレーション画面が終了し、いよいよ次の戦闘が始まります。出撃画面になりますので、出撃するユニットを選んで任務を遂行してください。

DUMINUS
(デュミナス王国軍)

アレギウス級戦艦 (BATTLE SHIP)

王国軍艦政本部局の野心作。
各国の戦艦に比べて非常に優秀な部類に入る本級は、
就航時全星系の注目を集めた。耐久力をはじめ、
攻防能力のバランスが非常に高く、対デトロワ戦役時の主力となった。

ブレナント級巡洋戦艦 (BATTLE CRUISER)

王国軍艦政本部局設計。多胴船体によるサバイビリティ能力の高さで知られる。
デトロワ軍の侵攻時は既にアレギウス級の配備が始まっていたが、
個艦戦闘能力は敵の同クラス級を上回っていた。

F3レイモス万能局地戦闘機(FIGHTER)

デュミナスの航空機メーカー・フィリーモア社製の傑作機。
局地戦闘機である本機は作戦行動時間の短い事が欠点だが、
大気圏内外での制空・攻撃能力や艦載機としての能力を持つ。
レイモスは、デュミナスの技術の高さの証明と言える。

汎用型スクワイエルR1タウロス(SCWAIER)

デュミナス独自の設計思想(各国の各種兵装をアタッチメントを介して装備する)に基づき作成された
スクワイエルの第1号である。ダルソス重工が全設計を担当。
各国の武装を制御可能なソフトウェアはデュミナス以外では開発できなかっただろう。

PILOT

各パイロット(艦長を含む)の能力は、そのパイロットによってさまざまです。特に使用する武器の熟練度などは、階級に関係なく個人差があります。搭乗するユニット、装備する武器などパイロットの能力を考慮の上決定するのも作戦のひとつといえます。

艦長ジェガン

艦長スカール

ホンチョ

アンジェラス

スティング

フォックス

●ゲームスタート時のパイロット

コードネーム	レベル	階級	出撃数	撃墜数	SA	MG	RF	LG	GN	RK	MS
艦長 ジェガン	20	コマンダー	18	17	0	1	0	2	0	0	1
スカール	20	コマンダー	18	15	0	1	0	1	0	0	2
パイロット ホンチョ	15	2ndサージャント	18	15	2	2	2	3	9	2	1
スティング	15	2ndサージャント	12	19	2	6	2	2	2	1	2
アンジェラス	14	2ndサージャント	16	21	0	2	0	9	0	3	3
フォックス	10	コーポラル	0	0	0	1	0	0	0	0	1

※BA,CA,DF,DXの初期値は変化します。

デュミナス解放軍階級表

各パイロットのレベルは、階級によりおおまかな判断が可能です。階級は、艦長・パイロットのステータス画面に表記されていますので、この資料と照らし合わせてみましょう。

グランアドミラル	元帥
アドミラル	大将
バイスアドミラル	中将
リーアアドミラル	小将
マーシャル	准将
キャプテン	大佐
コマンダー	中佐
ルテナントコマンダー	少佐
ルテナント	大尉
1stルテナント	中尉
2ndルテナント	少尉
オフィサー	先任曹長

1stオフィサー	1等兵曹長
2ndオフィサー	2等兵曹長
3rdオフィサー	3等兵曹長
サージャント	軍曹
1stサージャント	1等軍曹
2ndサージャント	2等軍曹
3rdサージャント	3等軍曹
コーポラル	伍長
1stスターマン	1等兵
2ndスターマン	2等兵
3rdスターマン	3等兵

デュミナス解放軍勲章一覧

各バトルフィールドをクリアした後、戦闘結果が発表されます。ここで、各パイロットの昇進などと共に、勲章の授与があります。これは、パイロットの戦績の目安になり、その閲覧はステータス画面で見ることができます。

自軍ユニット パラメータ表

各ユニットには、さまざまな特長があります。HPが多いユニット、移動能力に優れているユニット、回避能力に優れているユニットなどそのユニットの特長を把握し、任務遂行の為の戦略を練りましょう。

ユニット名	最大H	移動値MV	回避力DX	（上面T	下面U	右面R	左面L	前面F	後面B）	防御値DF	加速CG	修復RE
テレダイン	640	5	24	（ 5	4	3	3	6	2 ）	58	30	28
コーバック	840	4	20	（ 7	4	4	4	5	3 ）	64	30	68
ブレナント	1000	4	16	（ 7	5	6	6	9	5 ）	67	27	100
アレギウス	1200	3	12	（ 9	7	6	6	10	7 ）	72	30	140
アムレード	920	3	14	（ 7	6	5	5	8	4 ）	65	33	84
レオニダス	1000	4	16	（ 8	5	6	6	9	6 ）	68	38	100
レイモス	360	7	44	（ 3	3	3	3	4	2 ）	46	0	0
ガンボルト	380	7	40	（ 3	3	3	3	5	2 ）	48	0	0
ハーディ	370	8	48	（ 4	3	3	3	4	2 ）	46	0	0
タウロス	420	5	32	（ 5	3	4	4	5	3 ）	52	0	0
ガングード	450	4	28	（ 6	3	5	5	6	2 ）	55	0	0
シグナス	400	6	36	（ 4	3	3	3	4	2 ）	50	0	0

DETOROWA

(デトロワ連邦共和国軍)

デーベルン級巡洋戦艦 (BATTLE CRUISER)

デーベルン級は、デトロワ連邦艦隊の主力を成す艦である。
このクラスの戦艦としては非常に多数の改正型を有し、
このことはデトロワが未だ軍事大国である証明といえる。

グロフス級弩級戦艦 (DREAD NOUGHT)

グロフス級は現在までに3番艦までが確認されているが、
その性能は未だ未知数である。
1番艦グロフスは、デトロワにおいて
最強といわれる艦隊の旗艦を務めている。

L76アロフ軽戦闘機（FIGHTER）

L76アロフは小型艦にも搭載可能な艦載機としてヴァローメ社により開発された
コンパクトな機体ながらも宇宙・大気圏内を問わず活動可能な能力を有する。
そのため本来は小型艦専用であった本機だが、一部の大型艦でも運用が行われている。

軽装型スクワイエルC58ダイン（SCWAIER）

C58ダインは戦術的運用を前提に、ダグレム・オート社が開発した。
自前の索敵装置は簡易化が行われていたため、
母艦あるいは基地からデータを受領して作戦行動を行う。

WEAPON
(武器)

武器の特長と一覧表

使用する武器の特長を掴み、敵艦を破壊することが、任務遂行への最大の鍵となります。攻撃力や射程範囲、誘爆攻撃などさまざまな特長がありますので研究しましょう。

ミサイル系（MS）…… 射界が広い。弾薬数が少ない。
マシンガン系（MG）…… 弾薬数が多い。R-SHOOTが可能（後述）。
ライフル系（RF）…… 命中率が高い。
ロケット系（RK）…… 誘爆を起こす。（命中した敵の近くにいるユニットを巻き添えにする。）
グレネード系（GN）…… スクワイエル専用武器。誘爆を起こす。
レーザー系（LG）…… 弾薬制限なし。地上で威力半減。
サイドアーム系（SA）…… スクワイエル専用の格闘専用武器。命中率が高い。
エクイップメント系（EQ）… 武器以外の装備。

種類	名前	攻撃力 宇宙/地上	命中率 宇宙/地上	射程範囲	弾数	誘爆範囲
MG	CIWS	52/52	99/99	1～4	FULL	—
LG	サリア	115/72	74/68	1～5	FULL	—
LG	デルタ	125/75	74/68	1～5	FULL	—
LG	イクサイズ	135/78	76/72	1～6	FULL	—
LG	デルタF2	150/80	74/70	1～5	FULL	—
LG	クラウディ	160/84	76/72	1～6	FULL	—
LG	ドルガン	180/88	76/72	1～6	FULL	—
LG	シータG2	185/90	74/68	1～6	FULL	—
LG	ボルテクス	190/95	74/68	1～6	FULL	—
LG	X-988	198/128	76/70	1～6	FULL	—
MS	MEL-9	105/105	89/89	2～6	18	—
MS	M-20	115/115	86/86	2～6	16	—
MS	M-20E	125/125	87/87	3～7	14	—
MS	GMM55	135/135	88/88	3～7	12	—
MS	GMM70	145/145	86/86	3～7	12	—

MS	GMM80	155/155	86/86	3～8	10	—
MS	ズィーモス	200/200	84/84	4～8	4	3
MS	ザガルート	215/215	84/84	4～9	3	3
MS	ガロッグ7	230/230	82/82	5～10	2	3
MG	バルカン	46/48	99/99	1～3	FULL	—
MG	G-701	105/105	94/94	1～4	10	—
MG	メルザルト	98/98	94/94	1～4	10	—
MG	M20FS	85/85	96/96	1～4	18	—
MG	M-61A	90/90	92/92	1～4	14	—
MG	ラズMKⅡ	95/95	92/92	1～4	10	—
LG	VG20	90/65	97/94	1～4	FULL	—
LG	VG25F	94/67	94/90	1～4	FULL	—
LG	M44LC	98/72	90/86	1～4	FULL	—
RK	SS15T	100/100	74/74	1～5	8	2
RK	R-100	110/110	76/76	1～5	6	2
RK	R-200	115/115	72/72	1～5	5	2
MS	OLM-Ⅱ	92/92	94/94	2～6	5	—
MS	OLM-Ⅳ	100/100	94/94	2～6	4	—
MS	タフィッド	125/125	92/92	3～7	3	—
MS	ドラン20	140/140	86/86	3～7	3	—
EQ	BADGS	0/0	0/0	0	FULL	—
MG	ガトリング	52/52	99/99	1～3	FULL	—
MG	SMG66	100/100	92/92	1～4	10	—
SA	DSアーム	98/98	96/96	1～1	FULL	—
SA	カットラス	106/106	92/92	1～1	FULL	—
MS	QGM84	154/154	82/82	4～8	2	—
RF	ガーランド	90/90	97/97	1～6	10	—
RF	ライコット	105/105	95/95	1～7	8	—
RF	スナイパー	100/100	94/94	1～7	6	—
RF	バイソン	95/95	96/96	1～6	5	—
GN	M-108	98/98	76/76	1～5	12	1
GN	バニッシュ	104/104	74/74	1～5	10	1
GN	マンブスタ	110/110	72/72	1～5	8	1

SUPPLEMENT
(補足)

戦闘状況の説明一覧表

自軍ターンの攻撃時や敵軍ターンでの攻撃を受けた時など、その状況は文字により表示されます。文字は英語で表記されていますので、下記の一覧で確認してください。

●攻撃側(攻撃コマンド)

通常攻撃	ATTACK
一斉放火	F-ATTACK
精密射撃	S-SHOOT
乱射	R-SHOOT
反撃	COUNTER
使用武器	武器名 (一斉放火の場合は使用した武器全て)

●防御側(防御コマンド)

反撃	COUNTER
防御	DEFENCE
回避	AVOID
使用武器	武器名 (一斉放火の場合は使用した武器全て)

(攻撃が当たった場合)

誘爆時	SPREAD
クリティカルヒットだった場合	CRITICAL
通常ダメージ	DAMAGE!
シールドが破壊された	SHIELD BROKEN!
シールドの無い面に攻撃を受けた場合	DIRECT HIT!
エンジンにダメージを受けた場合	ENGINE MOVE -1
武器、エンジンが破壊された場合	CRUSH!
防御支援効果があった場合	SUPPORT

(破壊されたもの)

エンジン	ENGINE
武器が破壊された場合	武器名

(ユニットが破壊)

パイロットが脱出できた場合	ESCAPE!
パイロットが脱出できない場合	DESTROY

(攻撃が当たらなかった場合)

回避コマンドを使用	SUCCESS
回避以外のコマンドを使用	AVOID

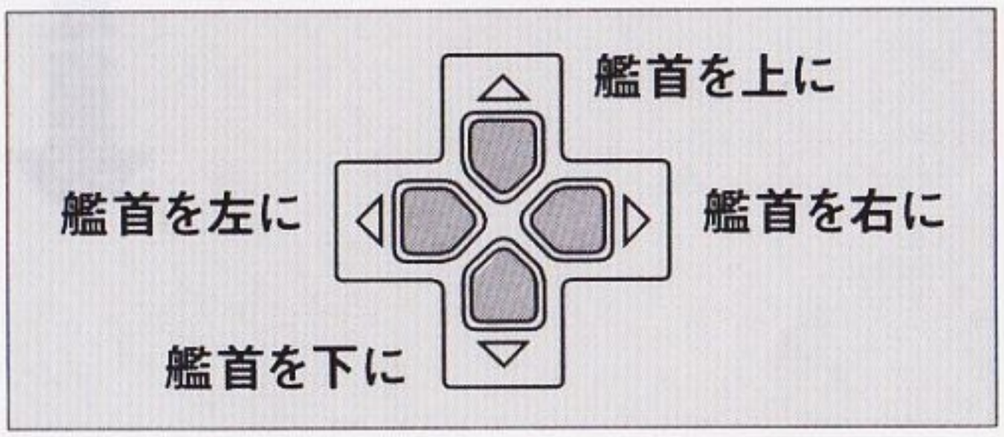
(その他)

経験点を取得	EXP
レベルアップした	LEVEL UP

方向転回について

青:ユニットの向き
オレンジ:転回できる方向

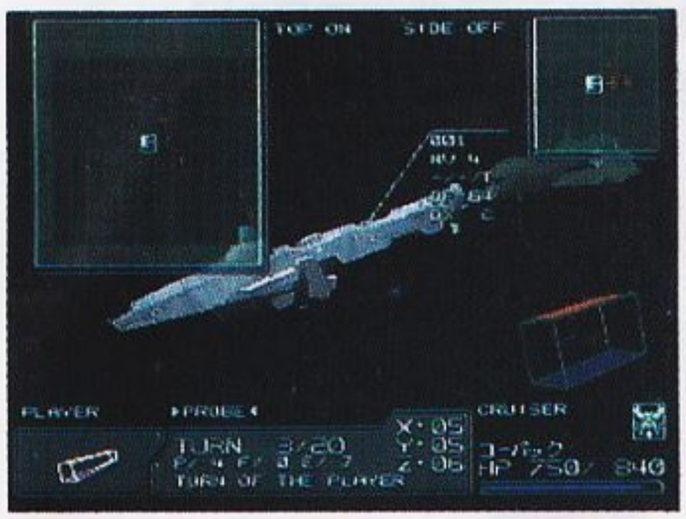
コマンドメニューのATTACKを選ぶとユニットの方向転回を行うことができます。青の矢印が今向いているユニットの方向を示し、オレンジの矢印が転回できる向きを示しています。
ユニットから見て艦首を上にしたい時は方向キーを上に、下にしたい時は方向キーを下に、同様に左右の操作を行ってください。



※ユニットがどの向きを向いていても、左の操作は変わりません。

※戦艦は1ターンに90度しか向きを変えられません。

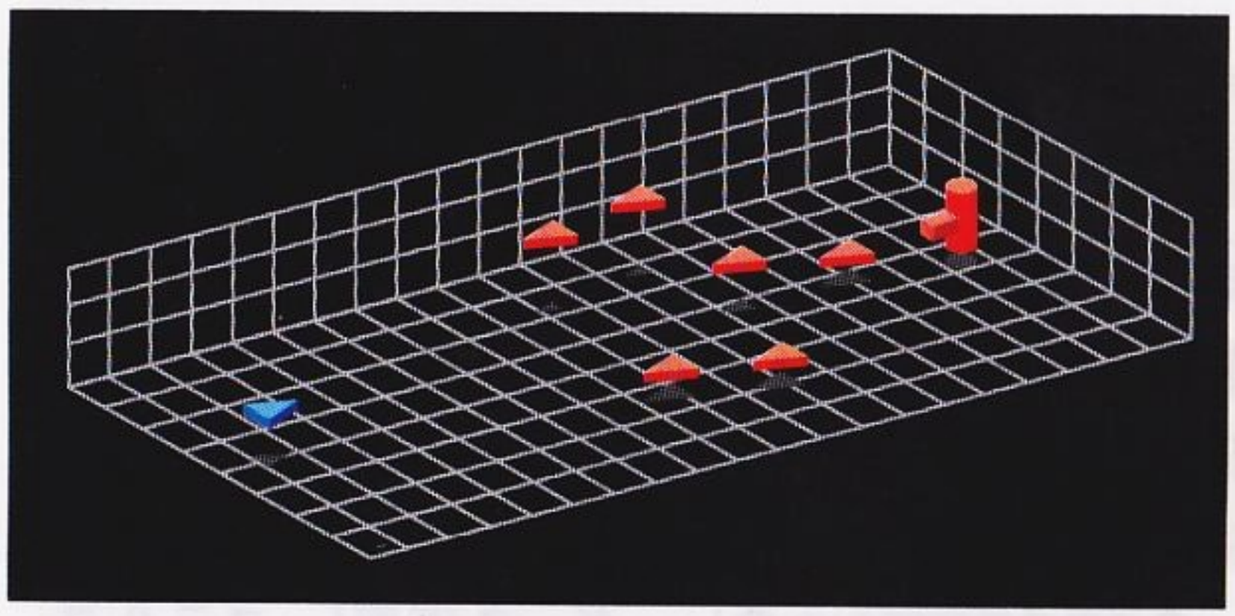
ステルス機のレーダーの捕え方



ストーリーが進むと敵軍のユニットにステルス機が登場します。ステルス機は通常、レーダーには映りません。そのため自軍ターンの攻撃時にステルス機を攻撃する場合などはレーダーでステルス機を捕える必要があります。
コマンドメニューのPROBEで2つのレーダーを使用し、ステルス機が存在すると思われる座標にカーソルを移動させてください。
ステルス機が存在するとレーダーに表示されます。

MISSION 01を攻略せよ

作戦開始後、自軍艦隊は作戦エリア中央に位置しています。ベース32の位置は、自軍艦隊の前方の作戦エリア下方にあり、その目標である発進口はベースから突起した部分にあります。



敵軍の配置は自軍艦隊から見て下記の通りです。（図1）

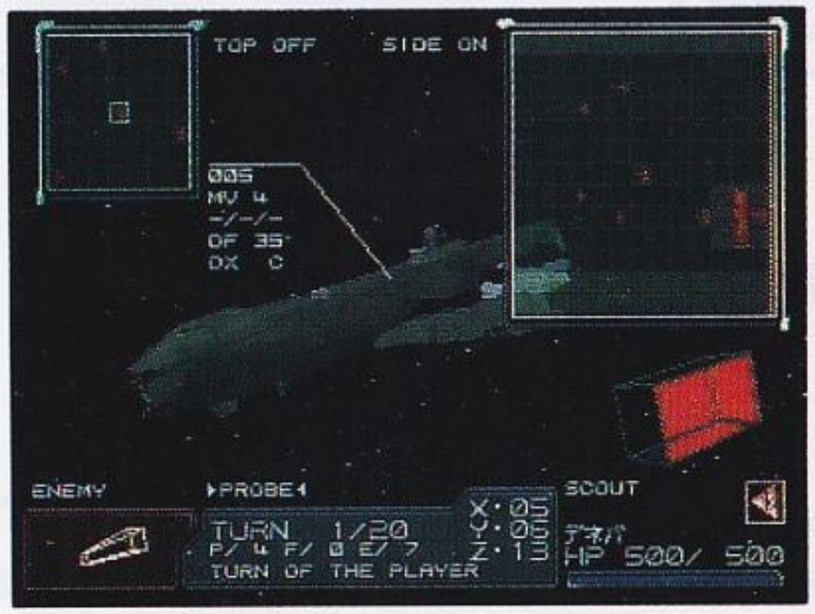
①作戦エリア前方中央にデネヴェ級偵察艦1隻

②作戦エリア左上方に戦闘機アロフ2機

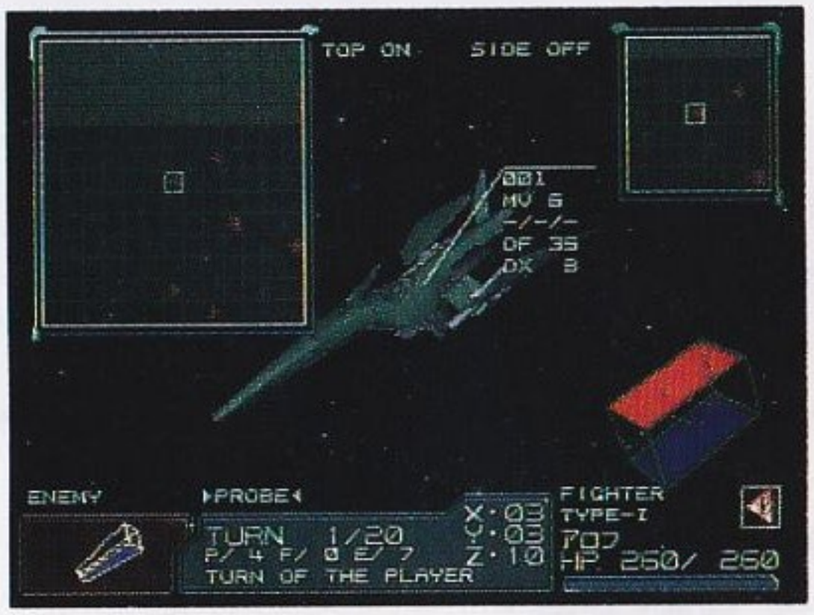
③作戦エリア右下方にダイン型スクワイエル2機

図1

中央に置かれた偵察艦は、こちらを誘い込むオトリと思われます。これを攻撃しようと進めていくと上下に展開した敵の挟み撃ちを受け、いたずらに損害を増やす事と予想されます。



そこでまず、エリアの左上方に向かって自軍を移動させ、敵の戦闘機部隊を攻撃しましょう。
また、敵のスクワイエル部隊に発見されないですむ可能性もあります。
戦闘では、巡洋艦を全面に出すと、その火力で敵艦を壊滅できるでしょう。そして残った敵戦力に警戒しながら、ベースの発着口を目指して移動しましょう。



なお、ベース付近にいるアルディア級戦艦は、敵軍の中でも最強の戦闘力を有しています。できれば、反撃を受けないように遠距離か後方から攻撃した方が良いでしょう。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090** 受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
●受付時間外の電話は、おさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予想できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（関東）台東区駒形2-5-5　〒111-81	☎03-3847-6666
（関西）大阪市北区豊崎4-12-3　〒531	☎06-375-5050
（中部）名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466	☎052-872-0371

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SLPS 00533
©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

発売元 株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81